

ถึงเวลาสร้างเสริมทักษะความเป็นพลเมืองดิจิทัลให้กับเด็กไทย

It's Time to Strengthen Digital Citizenship Skills for Thai Children

ทิวาวรรณ สุวานิช¹, สุชาติ เศวตบดี², เพ็ญภา ชมเดช³

Tiwawan Suwanicho¹, Suchat Sawekbodee², Penpa Chomdej³

Email: tiwawan851@gmail.com

Received: 1 April 2022

Revised: 6 May 2022

Accepted: 20 December 2022

บทคัดย่อ

พลเมืองดิจิทัล (Digital Citizens) หมายถึง ผู้ที่มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีอย่างชาญฉลาด และมีความรับผิดชอบ เพื่อให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองและสังคม ซึ่งความเป็นพลเมืองดิจิทัล (digital citizenship) นี้ เป็นสิ่งที่เด็กของเราไม่อาจหลีกเลี่ยงได้ ทำให้มีความจำเป็นที่ต้องสร้างเสริมให้เด็กไทยมีทักษะความเป็นพลเมืองดิจิทัล (Digital Citizenship Skills) ทักษะความเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ควรสร้างเสริมได้แก่ ทักษะในการรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง ทักษะในการจัดสรรเวลาหน้าจอ ทักษะในการรับมือกับการคุกคามทางโลกออนไลน์ ทักษะในการรักษาความปลอดภัยของตนเองในโลกออนไลน์ ทักษะในการรับมือกับการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ ทักษะการคิดวิเคราะห์ มีวิจารณญาณที่ดี ทักษะในการบริหารจัดการข้อมูลที่ใช้การทำงานมีการทิ้งไว้บนโลกออนไลน์ และทักษะการใช้เทคโนโลยี อย่างมีจริยธรรม เป็นต้น

คำสำคัญ: พลเมืองดิจิทัล, การสร้างเสริม, ทักษะความเป็นพลเมืองดิจิทัล

Abstract

Digital Citizens are people who are knowledgeable about using technology intelligently and responsibly for the benefit of oneself and society. This digital citizenship is something that our children cannot avoid. This makes it necessary to foster Thai Children with Digital Citizenship Skills. Digital citizenship skills that should be reinforced include: skills to Digital Citizen Identity, Screen Time Management, Cyberbullying Management, Cybersecurity Management, Critical Thinking, Digital Footprints and Digital Empathy, etc.

Keyword: Digital Citizens, Strengthen, Digital Citizenship Skills

บทนำ

โลกในยุคปัจจุบันนี้ได้ก้าวเข้าสู่ยุคดิจิทัลอย่างแท้จริงแล้ว เนื่องจากความเจริญก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศต่าง ๆ ประชากรโลกทุกคนนอกจากจะมีความเป็นพลเมืองของประเทศที่ตนอาศัยอยู่แล้ว ยังมีความเป็นพลเมืองดิจิทัลของโลกออนไลน์ด้วยอีกสถานะหนึ่ง สมาชิกของพลเมืองดิจิทัล คือ ทุกคนที่ใช้เครือข่ายอินเทอร์เน็ตบนโลกใบนี้ ผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์มีความหลากหลายทางเชื้อชาติ ศาสนา อายุ ภาษา และมีวัฒนธรรมที่แตกต่างกันไป เนื่องจากทุกคนล้วนแต่ใช้เทคโนโลยีต่าง ๆ ที่สามารถสื่อสารข้ามพรมแดนกันได้ ทำธุรกรรมผ่านมือถือ หรือผ่านระบบดิจิทัลต่าง ๆ ด้วยเหตุนี้เราจึงไม่อาจหลีกเลี่ยงหนีความเป็นพลเมืองดิจิทัลได้ ดังนั้นเราจึงต้องเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดีด้วยเฉกเช่นเดียวกัน ที่ต้องเป็นพลเมืองที่ดีของประเทศของเรา พลเมืองดิจิทัลที่ดี หมายถึง ผู้ที่มีความรับผิดชอบ มีจริยธรรม มีความเห็นอกเห็นใจ และเคารพในสิทธิส่วนบุคคลของผู้อื่น พลเมืองดิจิทัลจำเป็นต้องมีทักษะในการใช้งานในโลกออนไลน์ ซึ่งทักษะดังกล่าวนี้มีหลายทักษะ เราจำเป็นต้องเลือกสรรทักษะที่จำเป็นให้กับเด็กไทยของเราอันเป็นสิ่งที่ต้องดำเนินการ เนื่องจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคโควิด-19 เป็นตัวเร่งที่สำคัญอีกประการหนึ่งที่ทำให้สถานศึกษา หรือผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษาต้องดำเนินการสร้างเสริมทักษะความเป็นพลเมืองดิจิทัลให้กับเด็กไทยโดยเฉพาะเด็กที่อยู่ในวัยเรียน การแพร่ระบาดของโรคโควิด-19 ได้ส่งผลกระทบอย่างกว้างขวางต่อประชาคมโลกครอบคลุมไปทุกด้านไม่ว่าจะเป็นด้านเศรษฐกิจ สังคม ไม่เว้นแม้กระทั่งในด้านการศึกษา สถานศึกษาไม่สามารถเปิดให้นักเรียนมาเรียนได้ การเรียนการสอนออนไลน์เกิดขึ้นทั่วทุกแห่งหน เกิดขึ้นแบบไม่ได้มีการวางแผนไว้ล่วงหน้า ครูต้องปรับการเรียนเปลี่ยนการสอนมาเป็นการสอนแบบออนไลน์ นักเรียนต้องเรียนรู้ผ่านสื่อออนไลน์ ซึ่งการใช้สื่อออนไลน์นับว่าเป็นประโยชน์ต่อการจัดการเรียนรู้อย่างมาก แต่ก็มีผลมาด้วยโทษมหันต์ หากรู้ไม่เท่าทัน นักเรียนซึ่งเป็นผู้อ่อนเยาว์จะตกเป็นเหยื่อของเหล่าลวงต่าง ๆ ที่แฝงมาในรูปออนไลน์ต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นการหลอกลวงที่ไม่เหมาะสมมาตุ เช่น หนึ่งปี คลิปปี ซึ่งผลการสำรวจล่าสุด พบว่าคลิปปีกลายเป็นสื่อลามกอันดับหนึ่งที่เด็กเข้าถึง การแอบแซทในออนไลน์ ซึ่งอาจนำไปสู่การล่วงละเมิดของพวกมิจฉาชีพต่าง ๆ การส่งของออนไลน์ซึ่งอาจถูกหลอกลวงให้ต้องจ่ายเงินเป็นจำนวนมาก ทำให้เด็กเครียดและฆ่าตัวตาย (ไทยรัฐฉบับพิมพ์, 2564) โดยพบว่าปัจจุบันนี้ระดับพฤติกรรมการซื้อขายออนไลน์ของผู้บริโภคภาพรวมเฉลี่ยและทุกด้านมีพฤติกรรมมาก (ประทีนร์ ชื่นทอง และ ธนากร ธนาธารชูโชติ, 2563) การกลั่นแกล้งกันบนโลกออนไลน์ ซึ่งข้อมูลจากข่าวหนังสือพิมพ์ไทยรัฐฉบับพิมพ์ (2564) พบว่า สถิติการกลั่นแกล้งบนอินเทอร์เน็ตในช่วงระหว่างปี 2561-2564 ทั้งในสหรัฐอเมริกาและทั่วโลก พบว่า มีสถิติเพิ่มขึ้นทั่วโลก การเล่นเกมจนอาจนำมาซึ่งการติดเกม ฯลฯ สิ่งต่าง ๆ เหล่านี้นับเป็นสื่อร้ายที่แทรกเข้ามาได้ในช่วงที่เด็กใช้สื่อออนไลน์ การสร้างเสริมทักษะความเป็นพลเมืองดิจิทัล เพื่อให้เด็กนักเรียนได้มีภูมิคุ้มกันในเรื่องเหล่านี้ จึงนับว่าเป็นสิ่งที่มีความสำคัญ และจำเป็นอย่างยิ่งในศตวรรษที่โลกเข้าสู่ยุคแห่งเทคโนโลยีอย่างแท้จริง บทความวิชาการนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างความตระหนักให้กับผู้ที่มีส่วนรับผิดชอบ และเกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษา รวมทั้งพ่อแม่ ผู้ปกครอง ได้ตระหนักถึงภัยใกล้ตัวของเด็ก และเยาวชนที่แอบแฝงมากับความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีของโลกปัจจุบัน อันเป็นสิ่งที่เราอาจหลีกเลี่ยงไม่ได้ การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลให้เด็ก และเยาวชนของชาติให้เป็นผู้มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีได้อย่างเหมาะสม สร้างสรรค์ และมีภูมิคุ้มกัน สามารถปกป้องตนเองไม่ให้ตกเป็นเหยื่อของสื่อออนไลน์ในรูปแบบต่าง ๆ มีความจำเป็นอย่างเร่งด่วน

ความเป็นพลเมืองดิจิทัลคืออะไร

สังคมยุคนี้ นับได้ว่าอยู่ในยุคที่โลกได้ก้าวเข้าสู่สังคมดิจิทัลอย่างเต็มรูปแบบอันเนื่องมาจากความเจริญก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารที่ไร้สายทำให้การติดต่อสื่อสารกันทั่วโลกเป็นการติดต่อสื่อสารแบบไร้พรมแดน สังคมดิจิทัลได้เข้ามามีบทบาทในการใช้ชีวิตประจำวันของเราทุกคนอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ เช่น การสั่งซื้อสินค้าทางออนไลน์ การทำธุรกรรมต่าง ๆ บนแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์มือถือ การสื่อสารทางแอปพลิเคชัน LINE, Youtube, Facebook Intragram ฯลฯ ส่งผลให้ทุกคน

ในสังคมนอกจากจะเป็นพลเมืองของประเทศ หรือของโลกแล้วยังเป็นพลเมืองดิจิทัล (Digital Citizens) ไปด้วยการมีความรู้ความเข้าใจและการสร้างเสริมทักษะความเป็นพลเมืองดิจิทัลให้กับเด็ก และเยาวชน จึงนับว่าเป็นสิ่งที่สำคัญ ความเป็นพลเมืองดิจิทัลคืออะไร เราต้องทำความเข้าใจกับคำๆ นี้ก่อน ซึ่งริบบเบิล (Ribble, 2011) ได้ให้ความหมายของความเป็นพลเมืองดิจิทัลว่า เป็นผู้ที่มีความรู้ ความเข้าใจ สามารถใช้งานดิจิทัลอย่างสม่ำเสมอในการปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นทั่วโลก มีการใช้งานดิจิทัลในทางที่เหมาะสม สร้างสรรค์ และมีคุณธรรมจริยธรรมในการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อพัฒนาตนเอง และสังคม โดยให้ความเคารพต่อผู้อื่นและสื่อสารอย่างมีการศึกษา ปกป้องสิทธิ ความรับผิดชอบ ความปลอดภัย สุขภาพ และสวัสดิการของตนเอง และผู้อื่น (Ribble & Bailey, 2007) พลเมืองดิจิทัลเป็นผู้ที่ใช้อินเทอร์เน็ต 3-6 ชั่วโมงต่อวัน เพื่อใช้ในการสืบค้นหาความรู้ การทำธุรกรรมทางการเงิน การซื้อสินค้าออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ และการใช้ช่องทางการสื่อสารบนสังคมออนไลน์ เช่น Twitter และ Google พลเมืองดิจิทัลให้ความเคารพ รับผิดชอบต่อตนเอง และผู้อื่น ไม่ละเมิดทรัพย์สินทางปัญญา (Global Digital Citizen Foundation, 2015) ในส่วนความเป็นพลเมืองดิจิทัลของเด็กนักเรียนนั้น หมายถึง นักเรียนที่มีความรู้ ความเข้าใจในมนุษย์ วัฒนธรรม และสังคมที่เชื่อมโยงกับเทคโนโลยี ภายใต้การปฏิบัติตามกฎหมายอย่างมีคุณธรรมจริยธรรม เป็นผู้ที่น่า ICT (Information and Communication Technology) มาประยุกต์ใช้ในการศึกษา วัฒนธรรม และกิจกรรมทางเศรษฐกิจสังคม เพื่อพัฒนาความคิด สามารถวิเคราะห์ คิดสร้างสรรค์ เพื่อก่อให้เกิดความรู้ทางด้านภาษา สัญลักษณ์ ในการติดต่อกับผู้อื่นอย่างเหมาะสม สร้างสรรค์ มีประโยชน์ และมีคุณธรรมจริยธรรม มีความเคารพในสิทธิ และเสรีภาพของตนเอง และผู้อื่น เราอาจนิยามความเป็นพลเมืองได้ 3 มิติ ได้แก่ 1. มิติด้านความรู้เกี่ยวกับสื่อ และสารสนเทศ ซึ่งหมายถึงพลเมืองดิจิทัลต้องมีความรู้ความสามารถในการเข้าถึง ใช้ สร้างสรรค์ ประเมิน สังเคราะห์ และสื่อสารข้อมูลข่าวสารผ่านเครื่องมือดิจิทัล ดังนั้นพลเมืองยุคใหม่จึงต้องมีความรู้ด้านเทคนิคในการเข้าถึง และใช้เครื่องมือดิจิทัล เช่น คอมพิวเตอร์ สมาร์ทโฟน แท็บเล็ตได้อย่างเชี่ยวชาญ รวมถึงทักษะในการรู้คิดขั้นสูง เช่น ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ซึ่งจำเป็นต่อการเลือก จัดประเภท วิเคราะห์ ตีความ และเข้าใจข้อมูลข่าวสาร 2. มิติด้านจริยธรรม หมายถึง พลเมืองดิจิทัลจะใช้อินเทอร์เน็ตได้อย่างปลอดภัยมีความรับผิดชอบ และมีจริยธรรมอย่างไร พลเมืองที่จะต้องรู้จักคุณค่าและจริยธรรมจากการใช้เทคโนโลยี ต้องตระหนักถึงผลพวงทางสังคม การเมือง เศรษฐกิจ และวัฒนธรรมที่เกิดจากการใช้อินเทอร์เน็ต รวมถึงรู้จักสิทธิ และความรับผิดชอบต่อออนไลน์ อาทิ เสรีภาพในการพูด การเคารพทรัพย์สินทางปัญญาของผู้อื่น และการปกป้องตนเอง และชุมชนจากความเสี่ยงออนไลน์ เช่น การกลั่นแกล้งออนไลน์ ภาพลามกอนาจาร เด็กสแปม เป็นต้น และ 3. มิติด้านการมีส่วนร่วมทางการเมืองและสังคม พลเมืองดิจิทัลต้องรู้จักใช้ศักยภาพของอินเทอร์เน็ตในการมีส่วนร่วมทางการเมือง เศรษฐกิจ และสังคม อินเทอร์เน็ตเป็นได้ทั้งเครื่องมือเพิ่มการมีส่วนร่วมทางการเมืองในระบบ พลเมืองดิจิทัลต้องมีความรู้และเข้าถึงการใช้เครื่องมือดิจิทัลต่าง ๆ เป็นอย่างดี และมีทักษะในการจัดเลือก คิดวิเคราะห์ ตีความหรือจัดกระทำข้อมูลต่างๆ อย่างรู้คิด ตระหนักถึงผลที่เกิดจากการใช้สื่อออนไลน์ต่างๆ รวมทั้งมีความเคารพในสิทธิ เสรีภาพ และทรัพย์สินทางปัญญาของผู้อื่น สามารถปกป้องตนเองจากความเสี่ยงต่างๆ ที่อาจเกิดขึ้นกับการใช้สื่อเหล่านั้น เช่น การถูกกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ การถูกล่อลวง และการใช้เครื่องมือสื่อสารต่างๆ ในการมีส่วนร่วมในทางการเมือง เศรษฐกิจ และสังคมได้อย่างเหมาะสม เช่น การลงคะแนนเสียงอิเล็กทรอนิกส์ (e-Voting) หรือการยื่นคำร้องออนไลน์ (online petition) เป็นต้น (วรพจน์ วงศ์กิจรุ่งเรือง, 2561)

กล่าวโดยสรุป ความเป็นพลเมืองดิจิทัล หมายถึง ผู้ที่มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีอย่างชาญฉลาด เพื่อให้เกิดประโยชน์ต่อตนเอง มีการใช้งานอย่างเหมาะสม สร้างสรรค์ มีภูมิคุ้มกันสามารถปกป้องตนเองไม่ให้ตกเป็นเหยื่อของผู้อื่นจากการใช้เทคโนโลยีได้ รวมทั้งมีความรับผิดชอบต่อตนเอง และผู้อื่นไม่ละเมิดต่อสิทธิของผู้อื่นมีคุณธรรม จริยธรรมในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ ซึ่งอาจนิยามได้เป็น 3 มิติ คือ มิติด้านความรู้เกี่ยวกับสื่อ และสารสนเทศ มิติด้านจริยธรรม และมิติด้านการมีส่วนร่วมทางการเมืองและสังคม

คุณลักษณะความเป็นพลเมืองดิจิทัล

การใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสมหรือไม่เหมาะสม มีการเข้าถึงดิจิทัลอย่างเสมอภาค (Digital Access) โดยทุกคนสามารถเข้าถึงได้อย่างเท่าเทียม และทั่วถึง ส่งเสริมให้ผู้ใช้นโยบายดิจิทัลทุกคนต้องรับผิดชอบต่อการกระทำของตนเอง ควรมีการสอนและปลูกฝังให้เด็กและเยาวชนได้ทราบว่าสิ่งใดเป็นพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสมหรือไม่เหมาะสม ควรคำนึงถึงสถานที่และกาลเทศะที่เหมาะสมในสังคม รวมถึงการใช้การเสริมทักษะความเป็นพลเมืองดิจิทัล (Digital Citizens Skills) ให้กับเด็กและเยาวชนมีความจำเป็น โดยเฉพาะการสร้างเสริมให้มีคุณลักษณะความเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดี ซึ่งคุณลักษณะความเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดีนั้น สามารถแบ่งได้เป็น 3 คุณลักษณะดังนี้ (Ribble, 2011)

1. การเคารพตนเองและเคารพผู้อื่น โดยต้องมีมารยาทในการใช้งานดิจิทัล (Digital Etiquette) ซึ่งควรมีการสอนและปลูกฝังให้เด็กและเยาวชนได้ทราบว่าสิ่งใดเป็นพฤติกรรมเทคโนโลยีที่ต้องคำนึงถึงการใช้งานของตนเอง และพิจารณาถึงการใช้งานของผู้อื่นด้วย สถานศึกษาควรเพิ่มอุปกรณ์ให้นักเรียนที่ยังไม่มีอุปกรณ์ และการเปิดโอกาส เวลาให้นักเรียนได้เข้าใช้เพิ่มเติมหลังจากเลิกเรียนแล้ว รวมทั้งควรมีการจัดหาอุปกรณ์ที่เอื้ออำนวยสำหรับนักเรียนพิเศษด้วยเพื่อให้นักเรียนสามารถเข้าถึงดิจิทัลได้อย่างเท่าเทียมกัน

2. การพัฒนาตนเองและสัมพันธ์กับผู้อื่น ผู้ใช้งานดิจิทัลต้องตระหนักว่า เมื่อไหร่ อย่างไร เพื่อให้เกิดการใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสมในการติดต่อสื่อสารกัน เนื่องจากข้อมูลข่าวสารสามารถแพร่กระจายไปได้อย่างรวดเร็ว และทุกที่ ทุกเวลา ผู้ใช้งานดิจิทัลต้องมีความรู้ความสามารถในการอ่าน การเขียน และการใช้งานดิจิทัล (Digital Literacy) เป็นอย่างดี ผู้ใช้งานดิจิทัลควรได้รับการพัฒนาให้มีความรู้เกี่ยวกับการค้าขายบนดิจิทัล (Digital Commerce) เพื่อป้องกันตนเองจากการถูกหลอกลวง ถูกขโมยข้อมูล ต้องรู้จักการเก็บรักษาข้อมูลที่สำคัญไว้เป็นความลับ เช่น หมายเลข บัตรประจำตัวประชาชน รหัสบัตรเครดิต รหัสบัตรธนาคาร หมายเลขบัญชี เป็นต้น

3. การปกป้องตนเองและปกป้องผู้อื่น ผู้ใช้งานดิจิทัลควรมีการปฏิบัติตนอย่างมีความรับผิดชอบตามสิทธิของตนเอง และสิทธิของผู้อื่น (Digital Rights and Responsibility) ต้องปฏิบัติตามกฎกติกาของกลุ่ม ช่วยเหลือ และปกป้องงาน และข้อมูลของตนเอง และผู้อื่น คำนึงความปลอดภัยในการใช้งานดิจิทัล (Digital Security) ต้องมีความมั่นใจว่าข้อมูลส่วนตัวจะมีความปลอดภัย เช่น การใส่รหัสผ่านที่ซับซ้อน การเปลี่ยนรหัสผ่านบ่อย ๆ การไม่ใช้ไวไฟสาธารณะทำธุรกรรมการป้องกันจากไวรัสคอมพิวเตอร์ และควรมีการช่วยป้องกันข้อมูลสำคัญของผู้อื่นด้วย นอกจากนี้ผู้ใช้งานดิจิทัลควรมีร่างกาย และจิตใจที่มีสุขภาพดีเมื่อเข้าใช้งานดิจิทัล (Digital Health and Wellness) ไม่หมกมุ่นกับโลกดิจิทัลหรือใช้เวลากับสื่อดิจิทัลมากเกินไปจนทำให้ร่างกาย และจิตใจเกิดอาการป่วย ควรมีการกำหนดระยะเวลาในการใช้ในแต่ละครั้ง ให้เหมาะสม ควรรู้วิธีที่จะช่วยทำให้ร่างกายไม่ทรุดโทรมหรือเกิดความเสียหาย เช่น เสียสายตา ปวดเมื่อย โดยรู้จัก การเปลี่ยนอิริยาบถ ทั้งด้านร่างกาย และสายตาให้ได้พักบ้างในระหว่างการใช้งานดิจิทัล เป็นต้น

คุณลักษณะความเป็นพลเมืองดิจิทัล ทั้ง 3 ลักษณะดังกล่าวข้างต้น เป็นสิ่งที่สถานศึกษา ผู้ปกครอง หรือสังคมควรต้องเร่งสร้างเสริมให้กับเด็กและเยาวชน เพื่อให้เด็กและเยาวชนมีความเป็นพลเมืองดิจิทัล มีภูมิคุ้มกันที่ดีในการที่จะสามารถปกป้องตนเองไม่ให้ตกเป็นเหยื่อของสื่อสังคมออนไลน์ ซึ่งมาในรูปแบบต่างๆ และสามารถใช้อย่างเหมาะสมจากสื่อเทคโนโลยีเหล่านั้นได้อย่างถูกต้อง เหมาะสม และได้ประโยชน์สูงสุด ซึ่งนอกจากคุณลักษณะที่ควรปลูกฝังดังกล่าวข้างต้นแล้ว พลเมืองดิจิทัลควรมีการตระหนักถึงความสามารถในการเข้าถึงเทคโนโลยีสารสนเทศของผู้อื่น เนื่องจากผู้ใช้เทคโนโลยีแต่ละคนมีโอกาสในการเข้าถึง และศักยภาพในการใช้ที่แตกต่างกัน จึงไม่ควรเลือกปฏิบัติและดูหมิ่นบุคคลผู้ขาดทักษะการใช้เทคโนโลยี นอกจากนี้ควรสร้างเสริมให้มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับการเป็นผู้ประกอบการ และผู้บริโภคที่มีจริยธรรม มีความซื่อสัตย์ และมีศีลธรรมในการทำนิติกรรม และธุรกรรมทุกประเภทบนโลกออนไลน์ เช่น ไม่ซื้อขาย และทำธุรกรรมที่ผิดกฎหมาย เช่น การดาวน์โหลดสิ่งที่มีลิขสิทธิ์โดยไม่ได้รับอนุญาต

ตลอดจนการใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีเพื่อหลอกลวงผู้อื่นให้ซื้อสินค้า และบริการที่ไม่มีคุณภาพ เป็นต้น คุณลักษณะที่สำคัญอีกประการของพลเมืองดิจิทัล คือการเป็นผู้ส่งสาร และรับสารที่มีมรรยาท และมีความรับผิดชอบต่อผลกระทบของตนในโลกออนไลน์ มีการเคารพ ต่อกฎหมาย ระเบียบ พลเมืองยุคดิจิทัลที่ดีจะต้องตระหนัก และรับทราบถึงกฎหมาย กฎระเบียบต่าง ๆ เช่น การทำธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ ข้อมูลทางธุรกิจ และข้อมูลส่วนบุคคล ตลอดจนมาตรการคุ้มครองเกี่ยวกับทรัพย์สินทางปัญญา ในรูปแบบต่าง ๆ มีความยับยั้งชั่งใจต่อการกระทำของตนที่อาจเป็นการละเมิดสิทธิของบุคคลอื่น และตระหนักถึงการใช้เทคโนโลยี ให้มีความเหมาะสม ไม่ส่งผลกระทบต่อสุขภาพโดยรวม เช่น ความเครียดต่อสุขภาพกาย และสุขภาพจิต หรือก่อให้เกิดการสูญเสียสัมพันธภาพในสังคมได้ พลเมืองยุคดิจิทัลจะต้องควบคุมการใช้อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ให้มีความเหมาะสมเพื่อป้องกันมิให้เกิดอาการเสพติดต่อสิ่งดังกล่าว เรียนรู้วิธีการเสริมสร้างความปลอดภัยในการใช้เทคโนโลยี พัฒนานตนเองจนเป็นผู้ที่มีทักษะในการใช้เทคโนโลยีอย่างมีประสิทธิภาพ ให้ความสำคัญกับมาตรการเพื่อความปลอดภัยและการคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคลด้วย (Digital Security) เช่น การติดตั้งระบบป้องกันการจารกรรมและการทำลายข้อมูลให้กับอุปกรณ์ การสื่อสารทุกประเภท รู้เท่าทันต่อรูปแบบและกลอุบายของอาชญากรอิเล็กทรอนิกส์ที่มักมีการพัฒนารูปแบบของการกระทำผิดอยู่เสมอ เป็นต้น (วรลักษณ์ สงวนแก้ว, 2562)

ทักษะความเป็นพลเมืองดิจิทัล

การสื่อสารในยุคดิจิทัลเป็นการสื่อสารที่ไร้พรมแดน สมาชิกของโลกออนไลน์ก็คือ ทุกคนที่ใช้เครือข่ายอินเทอร์เน็ตบนโลกใบนี้ พลเมืองดิจิทัล ต้องเป็นผู้ใช้งานสื่อดิจิทัล และสื่อออนไลน์ที่เข้าใจบรรทัดฐานของการปฏิบัติตัวให้เหมาะสม มีความรับผิดชอบต่อสังคม มีคุณธรรมจริยธรรม เห็นอกเห็นใจ และเคารพผู้อื่น มีส่วนร่วม และมุ่งเน้นความเป็นธรรมในสังคม เนื่องจากผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์มีความหลากหลายทางเชื้อชาติ อายุ ภาษา และวัฒนธรรม การสร้างเสริมให้เด็ก และเยาวชนของชาติได้เรียนรู้ และมีทักษะความเป็นพลเมืองดิจิทัลจึงเป็นสิ่งสำคัญมากในยุคศตวรรษที่ 21 นี้โดยเฉพาะหลังการระบาดของโรคโควิด-19 กรมพลศึกษา (2564) ได้ทำการวิจัยเรื่องทักษะที่จำเป็นสำหรับการทำงานในอนาคตยุคหลังโควิด-19 พบว่าทักษะที่สำคัญทักษะหนึ่งที่จำเป็นคือ ทักษะเชิงดิจิทัลซึ่งปณิธา วรณพิรุณ และนาโชน วัฒนานัน (2560), สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน (2562), สรณานท์ อินทนนท์, (2561) กล่าวถึงทักษะความเป็นพลเมืองดิจิทัลที่สำคัญที่ควรส่งเสริม และพัฒนาให้มี ดังนี้

1. ทักษะในการรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง (Digital Citizen Identity) อัตลักษณ์ที่ดี คือ การที่ผู้ใช้สื่อดิจิทัลสร้างภาพลักษณ์ในโลกออนไลน์ของตนเองในแง่บวก ทั้งความคิด ความรู้สึก และการกระทำ รวมถึงชื่อเสียงบนโลกออนไลน์ มีความตระหนักในเรื่องของบุคลิกภาพ การแสดงออกและการจัดการผลกระทบที่เกิดจากการแสดงตัวตนบนโลกออนไลน์ทั้งในระยะสั้นและระยะยาวได้อย่างเหมาะสม มีวิจารณญาณในการรับส่งข่าวสารและแสดงความคิดเห็น มีความเห็นอกเห็นใจผู้ร่วมใช้งานในสังคมออนไลน์ และรู้จักรับผิดชอบต่อผลกระทบของตนเอง ไม่กระทำการที่ผิดกฎหมายและจริยธรรมในโลกออนไลน์ เช่น การละเมิดลิขสิทธิ์ การกลั่นแกล้งหรือการใช้วาจาที่สร้างความเกลียดชังผู้อื่นทางสื่อ

2. ทักษะในการจัดสรรเวลาหน้าจอ (Screen Time Management) เป็นความสามารถในการบริหารเวลาในการใช้อุปกรณ์ดิจิทัล และการควบคุมเพื่อให้เกิดสมดุลระหว่างโลกออนไลน์ และโลกภายนอก ไม่ก่อให้เกิดผลเสียต่อสุขภาพจากการใช้เวลาหน้าจอมากเกินไป การทำงานหลายอย่างในเวลาเดียวกัน และผลเสียของการเสพติดสื่อดิจิทัล

3. ทักษะในการรับมือกับการคุกคามทางโลกออนไลน์ (Cyberbullying Management) หมายถึง ความสามารถในการตรวจจับภัยคุกคามในโลกไซเบอร์ เช่น การแฮ็ก (Hacking) การหลอกลวง (Scams) และมัลแวร์ (Malware) เพื่อทำความเข้าใจเลือกแนวปฏิบัติที่ดีที่สุด และเลือกใช้เครื่องมือในการรักษาความปลอดภัยที่เหมาะสมสำหรับการปกป้องข้อมูลความมั่นคง

ปลอดภัยทางโลกดิจิทัล ครอบคลุมถึงความมั่นคงปลอดภัยที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร เช่น การทำธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ การป้องกันภัยและควบคุมการทำรายการผ่านระบบออนไลน์ การป้องกันการละเมิดข้อมูล

4. ทักษะในการรักษาความปลอดภัยของตนเองในโลกออนไลน์ (Cybersecurity Management) หมายถึงความสามารถในการป้องกันข้อมูลด้วยการสร้างระบบความปลอดภัยที่เข้มแข็ง และป้องกันการโจรกรรมข้อมูลหรือการโจมตีทางออนไลน์ได้ เช่น การกลั่นแกล้งบนอินเทอร์เน็ต (Cyberbullying) การล่อลวง การเข้าถึงเนื้อหาที่ผิดกฎหมายหรือเป็นอันตราย เช่น เนื้อหาที่มีความรุนแรง และความหยาบคาย สื่อลามกอนาจาร รวมถึงการหลอกลวง จักัดและจัดการความเสี่ยงต่างๆ บนโลกออนไลน์ สามารถปกป้องอุปกรณ์ดิจิทัลที่จัดเก็บและข้อมูลส่วนตัวไม่ให้เสียหาย สูญหาย หรือถูกโจรกรรมจากผู้ไม่หวังดีในโลกไซเบอร์ เพื่อเป็นการรักษาความเป็นส่วนตัวและความลับ หากไม่ได้รับการรักษาความปลอดภัยให้กับอุปกรณ์ดิจิทัล ข้อมูลส่วนตัวและข้อมูลที่เป็นความลับอาจรั่วไหลหรือถูกโจรกรรมได้ และเพื่อป้องกันการขโมย อัตลักษณ์ เนื่องจากมีการทำธุรกรรมทางออนไลน์มากยิ่งขึ้น หากไม่มีการรักษาความปลอดภัยที่เพียงพอ มีโอกาสอาจจะลวงข้อมูลเกี่ยวกับบัตรเครดิต และข้อมูลส่วนตัวของผู้ใช้งานไปสวมรอยทำธุรกรรมได้ เช่น ไปซื้อสินค้า กู้ยืมเงิน หรือรับผลประโยชน์ สวัสดิการต่างๆ เป็นต้น นอกจากนี้การมีทักษะในการรักษาความปลอดภัยยังเป็นการป้องกันการโจรกรรมข้อมูลนำไปขายต่อ แบล็คเมล หรือเรียกค่าไถ่จากการโจรกรรมข้อมูลได้จากข้อมูลที่เก็บรักษาในรูปของดิจิทัล ไม่ว่าจะเป็นเอกสาร ภาพถ่าย หรือคลิปวิดีโอหรือความเสียหายของข้อมูลและอุปกรณ์ ภัยคุกคามทางไซเบอร์อาจส่งผลเสียต่อข้อมูลและอุปกรณ์ดิจิทัลได้ เช่น ภัยคุกคามจากไวรัสคอมพิวเตอร์ โทรจันและมัลแวร์สร้างความเสียหายร้ายแรงให้กับคอมพิวเตอร์หรือระบบปฏิบัติการได้

5. ทักษะในการรับมือกับการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ (Cyberbullying Management) การกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์คือ การใช้อินเทอร์เน็ตเป็นเครื่องมือหรือช่องทางเพื่อก่อให้เกิดการคุกคาม ล่อลวง และการกลั่นแกล้งบนโลกอินเทอร์เน็ตและสื่อสังคมออนไลน์ โดยกลุ่มเป้าหมายมักจะเป็นกลุ่มเด็กจนถึงเด็กวัยรุ่น รูปแบบของการกลั่นแกล้งมักจะเป็นการว่าร้าย ใส่ความขู่ทำร้ายหรือใช้ถ้อยคำหยาบคาย การคุกคามทางเพศผ่านสื่อออนไลน์ การแอบอ้างตัวตนของผู้อื่น การแบล็กเมล การหลอกลวง การสร้างกลุ่มในโซเชียลเพื่อโจมตีโดยเฉพาะ เป็นต้น

6. ทักษะการคิดวิเคราะห์ที่มีวิจารณญาณที่ดี (Critical Thinking) เป็นความสามารถในการคิดวิเคราะห์แยกแยะระหว่างข้อมูลที่ถูกต้องและข้อมูลที่ผิด ข้อมูลที่มีเนื้อหาที่เป็นประโยชน์และข้อมูลที่เข้าข่ายอันตราย ข้อมูลที่น่าตั้งข้อสงสัยและน่าเชื่อถือได้ สามารถวิเคราะห์และประเมินข้อมูลจากแหล่งข้อมูลที่หลากหลายได้ เข้าใจรูปแบบการหลอกลวงต่างๆ ในโลกไซเบอร์ เช่น ข่าวปลอม เว็บปลอม ภาพตัดต่อ เป็นต้น

7. ทักษะในการบริหารจัดการข้อมูลของผู้ใช้งานที่มีการทิ้งไว้บนโลกออนไลน์ (Digital Footprints) ซึ่งเราเรียกกันว่า เป็นรอยเท้าดิจิทัล (Digital Footprints) อันหมายถึง ร่องรอยการกระทำต่าง ๆ ที่ผู้ใช้งานทิ้งรอยเอาไว้ในโลกออนไลน์ โซเชียลมีเดีย เว็บไซต์หรือโปรแกรมสนทนา ข้อมูลดิจิทัล เช่น การลงทะเบียนอีเมล การโพสต์ข้อความหรือรูปภาพ เมื่อถูกส่งเข้าโลกไซเบอร์แล้วจะทิ้งร่องรอยข้อมูลส่วนตัวของผู้ใช้งานไว้ให้ผู้ติดตามได้เสมอ แม้ผู้ใช้งานจะลบไปแล้ว ดังนั้น หากเป็นการกระทำที่ผิดกฎหมายหรือศีลธรรม ก็อาจมีผลกระทบต่องานและภาพลักษณ์ของผู้กระทำ

8. ทักษะการใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม (Digital Empathy) มีความเห็นอกเห็นใจ และเข้าใจความรู้สึกผู้อื่นบนโลกออนไลน์ แม้จะเป็นการสื่อสารที่ไม่ได้เห็นหน้ากัน แต่ก็ควรปฏิบัติสัมพันธ์อันดีต่อกันกับคนรอบข้าง ไม่ว่าจะเป็นพ่อแม่ ครู เพื่อนทั้งในโลกออนไลน์และในชีวิตจริง และไม่ด่วนตัดสินผู้อื่นจากข้อมูลออนไลน์แต่เพียงอย่างเดียว รวมทั้งเป็นกระบอกเสียงให้ผู้ที่ต้องการความช่วยเหลือด้วย

สรุปทักษะความเป็นพลเมืองดิจิทัลเป็นสิ่งสำคัญที่ผู้ใช้งานดิจิทัลจำเป็นต้องมี ได้แก่ มารยาทในการใช้งานดิจิทัล การเข้าถึงดิจิทัลอย่างเสมอภาค การปฏิบัติตามกฎหมายดิจิทัล การสื่อสารดิจิทัล ความรู้ความสามารถในการอ่าน การเขียนข้อความ และการใช้งานดิจิทัล การค้าขายบนดิจิทัล การปฏิบัติตนอย่างมีความรับผิดชอบตามสิทธิของตนเองและสิทธิของผู้อื่น ความ

ปลอดภัยในการใช้งานดิจิทัล การรักษาอัตลักษณ์และข้อมูลส่วนบุคคล กิจกรรมบนสื่อสังคมดิจิทัล ทักษะและความสามารถในการสภาพแวดล้อมดิจิทัล จริยธรรมทางดิจิทัล เป็นต้น

นอกจากทักษะความเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ควรส่งเสริมให้กับนักเรียนดังกล่าวแล้ว ความรู้เกี่ยวกับกฎหมายดิจิทัล ก็นับว่าเป็นสิ่งสำคัญที่สถานศึกษาควรส่งเสริมให้นักเรียนมีความรู้เพื่อจะได้เป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดีไม่ทำผิดกฎหมาย สำหรับประเทศไทยได้มีพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ (ฉบับที่ ๒) พ.ศ. ๒๕๖๐ มีสาระสำคัญที่ควรให้นักเรียนได้เรียนรู้ (กองบริการเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (CITCOMS) : ออนไลน์) เช่น การฝากร้านใน Facebook IG ถือเป็นสแปม ปรับ 200,000 บาท การส่ง SMS มาโฆษณาโดยไม่ได้รับความยินยอมต้องมีการเลือกให้ผู้รับสามารถปฏิเสธข้อมูลนั้นได้ ไม่เช่นนั้นถือเป็นสแปม ปรับ 200,000 บาท การส่ง E-mail ขยายของถือเป็นสแปมปรับ 200,000 บาท การกด Like ทำได้ไม่ผิดพระราชบัญญัติ ยกเว้นการกด Like เรื่องเกี่ยวกับสถาบันเสี่ยงเข้าข่ายความผิดมาตรา 112 หรือมีความผิดร่วม การกด Share ถือเป็น การเผยแพร่ หากข้อมูลที่ Share นั้นมีผลกระทบต่อผู้อื่น อาจเข้าข่ายความผิดตามพระราชบัญญัติ โดยเฉพาะที่กระทบต่อบุคคลที่ 3 พบข้อมูลผิดกฎหมายอยู่ในระบบคอมพิวเตอร์ของเรา แต่ไม่ใช่สิ่งที่เจ้าของคอมพิวเตอร์กระทำเอง สามารถแจ้งไปยังหน่วยงานที่รับผิดชอบได้ หากแจ้งแล้วลบข้อมูลออกเจ้าของก็就不用มีความผิดตามกฎหมาย เช่น ความเห็นในเว็บไซต์ต่าง ๆ รวมไปถึง Facebook ที่ให้แสดงความคิดเห็น หากพบว่าการแสดงความคิดเห็นผิดกฎหมาย เมื่อแจ้งไปที่หน่วยงานที่รับผิดชอบเพื่อลบได้ทันที เจ้าของระบบเว็บไซต์จะไม่ต้องมีความผิด ฉะนั้น Admin ที่เปิดให้มีการแสดงความคิดเห็น เมื่อพบข้อความที่ผิดพระราชบัญญัติ เมื่อลบออกจากพื้นที่ที่ตนดูแล จะถือเป็นผู้พ้นผิด แต่หากไม่ยอมลบออก จะมีโทษจำคุกไม่เกิน 5 ปี ปรับไม่เกิน 100,000 บาท หรือทั้งจำทั้งปรับการ Post สิ่งลามกอนาจารที่ทำให้เกิดการเผยแพร่สู่ประชาชนได้ จำคุกไม่เกิน 5 ปี ปรับไม่เกิน 100,000 บาท การ Post เกี่ยวกับเด็กเยาวชนต้องปิดบังใบหน้า ยกเว้นเมื่อเป็นการเชิดชู ชื่นชมอย่างให้เกียรติ การให้ข้อมูลเกี่ยวกับผู้เสียชีวิต ต้องไม่ทำให้เกิดความเสื่อมเสียชื่อเสียง หรือถูกดูหมิ่นเกลียดชังญาติสามารถฟ้องร้องได้ตามกฎหมาย มีโทษจำคุกไม่เกิน 3 ปี ปรับไม่เกิน 200,000 บาท การ Post ด่าว่าผู้อื่น มีกฎหมายอาญาอยู่แล้ว ไม่มีข้อมูลจริง หรือถูกตัดต่อ ผู้ถูกกล่าวหาเอาผิดผู้ Post ได้ โทษจำคุกไม่เกิน 3 ปี ปรับไม่เกิน 200,000 บาท ไม่ทำการละเมิดลิขสิทธิ์ผู้อื่น ไม่ว่าข้อความ เพลง รูปภาพ หรือวิดีโอ ส่งรูปภาพแชร์ของผู้อื่น เช่น สวสตี อวยพรไม่ผิดถ้าไม่เอาภาพไปใช้ในเชิงพาณิชย์หารายได้ เป็นต้น

แนวทางการเสริมสร้างทักษะความเป็นพลเมืองดิจิทัลให้กับเด็กและเยาวชน

จากสภาพสังคมในยุคปัจจุบันที่ได้เข้ามาสู่สังคมดิจิทัลที่สื่อเทคโนโลยีต่าง ๆ เข้ามามีบทบาทต่อวิถีการดำรงชีวิตของมนุษยชาติอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ ความเป็นพลเมืองดิจิทัลจึงเกิดขึ้นมาพร้อมกับเทคโนโลยี และการสื่อสารที่ไร้พรมแดนเช่นนี้ ซึ่งหากเด็กและเยาวชนไม่มีความรู้ความเข้าใจในการใช้ชีวิตในสังคมดิจิทัล เด็ก และเยาวชนอาจตกเป็นเหยื่อในโลกออนไลน์ได้ การสร้างเสริมให้เด็ก และเยาวชนมีทักษะความเป็นพลเมืองดิจิทัลจึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่ทุกคนควรตระหนัก และเสริมสร้างทักษะความเป็นพลเมืองดิจิทัลให้กับเด็ก และเยาวชนให้มีความรู้ความเข้าใจ สามารถใช้สื่อออนไลน์ได้สมประโยชน์อย่างเต็มที่ โดยไม่มึนตราตรึงจากการรู้เท่าทันไม่ถึงการฉ้อโกง ควรสอนให้เด็ก และเยาวชนตระหนักถึงการแชร์ข้อมูล การป้องกันตนเองจากภัยของสื่อสังคมออนไลน์ เช่น ต้องแชร์ด้วยความระมัดระวัง การเปิดเผยชื่อและที่อยู่ของเรา การรู้เท่าทันภัยคุกคามที่มาในรูปแบบของไวรัสคอมพิวเตอร์ มัลแวร์ หรือกลลวงทางไซเบอร์ ควรมีการให้ความรู้เกี่ยวกับการรักษาความปลอดภัย รหัส OTP รหัสผ่านหน้าจอ โทรศัพท์มือถือ การใช้โซเชียลมีเดียต้องใช้อย่างระมัดระวัง ไม่กรอกข้อมูลส่วนตัวที่สำคัญเมื่อใช้โซเชียลมีเดีย เช่น การซื้อของออนไลน์ การทำธุรกรรมบนแอปมือถือ เป็นต้น นอกจากนี้ควรมีการสอนให้เด็กรู้จักการจัดการเบื้องต้นเมื่อถูกกลั่นแกล้ง ทางโลกออนไลน์ เช่น ไม่ตอบโต้ หรือปิดมือถือ การบล็อกรายชื่อผู้ติดต่อ การรู้จักเก็บหลักฐานจากหน้าจอเมื่อถูกกลั่นแกล้ง และแจ้งผู้ปกครอง และควรสอนให้เด็กได้ตระหนักถึงอันตรายเกี่ยวกับการโพสต์สิ่งต่าง ๆ ลงในสังคมออนไลน์ ต้องคิดใคร่ครวญก่อนที่จะโพสต์รูปหรือข้อความลงในสื่อออนไลน์ ไม่โพสต์ขณะอยู่ในอารมณ์โกรธ สื่อสารกับผู้อื่นด้วยเจตนาดี ไม่ใช้วาจาที่สร้างความ

เกลียดชังทางออนไลน์ ไม่ล้วงข้อมูลส่วนตัวของผู้อื่น ไม่กลั่นแกล้งผู้อื่นผ่านสื่อดิจิทัล โดยอาจตั้งคำถามกับตัวเองก่อนโพสต์ว่า เรื่องที่จะโพสต์ทำใครเดือดร้อนหรือไม่ ผิดกฎหมายหรือไม่ มีสาระหรือความจำเป็นหรือไม่ เป็นเรื่องจริงหรือไม่ มีเจตนาดีหรือไม่ ฯลฯ (สรานนท์ อินทนนท์, 2561) สิ่งต่าง ๆ เหล่านี้ผู้ที่เกี่ยวข้องทุกฝ่ายตั้งแต่ผู้ปกครอง สถานศึกษา สังคม ชุมชน และ สื่อสารมวลชนต่างๆ หน่วยงานที่เกี่ยวข้องทุกฝ่ายต้องร่วมมือกันกำหนดนโยบาย และแนวปฏิบัติที่ชัดเจนเกี่ยวกับการสร้างเสริม ความเป็นพลเมืองดิจิทัลให้กับเด็ก และเยาวชน โดยเริ่มตั้งแต่บ้านซึ่งปัจจุบันนี้จะเห็นว่าเด็กใช้มือถือตั้งแต่ยังไม่เข้าโรงเรียน พ่อแม่ หรือผู้ปกครองต้องสอนให้เด็กได้มีความรู้เกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีเหล่านี้เป็นเบื้องต้น หน่วยงาน ที่กำกับดูแลการจัดการศึกษา หรือด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ควรได้กำหนดเป็นนโยบายและแนวปฏิบัติที่ชัดเจนเพื่อให้หน่วยปฏิบัติหรือผู้ปฏิบัติได้มีความชัดเจนใน การนำไปปฏิบัติ สถานศึกษาโดยเฉพาะผู้บริหารสถานศึกษานับว่าเป็นหัวใจสำคัญในการผลักดันให้เกิดการสร้างเสริมความเป็นพลเมือง ให้กับเด็กหรือนักเรียนในสถานศึกษาได้อย่างมาก ดังคำกล่าวที่ว่า “หัวไม่สายทางไม่กระดิก” ดังนั้นถ้าผู้บริหารให้ความสำคัญกำหนดเป็น นโยบายในแผนพัฒนาการศึกษาของสถานศึกษา นำสู่การปฏิบัติด้วย การจัดทำแผนปฏิบัติการประจำปี กำหนดโครงการ กิจกรรมเพื่อสร้าง เสริมให้นักเรียนมีทักษะความเป็นพลเมืองดิจิทัล เช่นการปรับหลักสูตรสถานศึกษา โดยบูรณาการเรื่องการสร้างเสริมทักษะความเป็น พลเมืองดิจิทัลให้นักเรียนได้เรียนรู้ตั้งแต่ในระดับชั้นอนุบาลจนถึงระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย พัฒนาบุคลากรให้มีความรู้ ความสามารถ ในเรื่องการเสริมสร้างทักษะความเป็นพลเมืองดิจิทัลทุกคน โดยเชิญวิทยากรมาอบรมให้ครู เพื่อให้เกิดการบูรณาการในทุกรายวิชา หรือทุก กลุ่มประสบการณ์การเรียนรู้ มีการจัดทำโครงการ กิจกรรมเสริมทักษะนอกเวลาเรียน ผู้บริหารจัดสรรงบประมาณ ส่งเสริม สนับสนุน จัดหา อุปกรณ์ และสิ่งอำนวยความสะดวกต่าง ๆ เช่น ติดตั้งอินเทอร์เน็ตความเร็วสูง จัดหาคอมพิวเตอร์ให้เพียงพอกับจำนวนนักเรียน จัดหา SMART T.V. เป็นต้น ภายใต้การดำเนินงานอย่างเป็นระบบตามวงจรคุณภาพ (PDCA) อันได้แก่ การวางแผน การดำเนินงานตามแผน การนิเทศ กำกับติดตาม ประเมินผล และการนำผลการประเมินมาปรับปรุง หรือพัฒนาต่อไปอย่างต่อเนื่อง โดยมีผู้ปกครอง ชุมชน สังคม สื่อมวลชนต่าง ๆ ร่วมมือกัน สอดส่องดูแลสร้างเสริมให้เด็ก และเยาวชนมีทักษะความเป็นพลเมืองดิจิทัล สามารถใช้ชีวิตอยู่ใน สังคมดิจิทัลได้อย่างมีความปลอดภัย และใช้ประโยชน์ของเทคโนโลยีเหล่านี้ในการสร้างสมรรถนะความรู้เพื่อการพัฒนาตนเอง และ เป็นกำลังสำคัญในการพัฒนาประเทศชาติสืบไป

บทสรุป

การสร้างเสริมทักษะความเป็นพลเมืองดิจิทัลให้กับเด็กและเยาวชน ให้มีความรู้ความเข้าใจ และสามารถใช้งานดิจิทัล ได้อย่างเหมาะสม สร้างสรรค์ และมีคุณธรรมจริยธรรมในการใช้งานเพื่อพัฒนาตนเองและสังคมเป็นสิ่งสำคัญมาก ในปัจจุบันผู้ที่มี ส่วนรับผิดชอบ และเกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษาควรได้ตระหนักถึงภัยใกล้ตัวเด็ก และเยาวชนที่แอบแฝงมากับสื่อออนไลน์ เหล่านั้นซึ่งเป็นสิ่งที่มาหาเด็ก และเยาวชนอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ หากผู้มีส่วนรับผิดชอบหรือเกี่ยวข้องไม่ตระหนักถึงภัยที่ร้ายแรง นั้น และไม่หาแนวทางป้องกันโดยเร็วก็อาจสายเกินไปที่จะปกป้องเด็ก และเยาวชนของชาติไม่ให้เกิดเป็นเหยื่อของสื่อร้ายที่แฝงมา กับสื่อออนไลน์ในรูปแบบต่าง ๆ ซึ่งการสร้างเสริมทักษะความเป็นพลเมืองดิจิทัล เป็นอีกแนวทางหนึ่งที่ผู้มีส่วนรับผิดชอบหรือ เกี่ยวข้องสามารถนำไปเป็นแนวทางในการพัฒนาเด็กในวัยเรียนให้เป็น ผู้รู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์เหล่านี้ได้ แนวทางการสร้าง เสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลให้กับเด็กและเยาวชน โดยเฉพาะเด็กนักเรียนต้องดำเนินการอย่างจริงจัง ทุกฝ่ายร่วมมือกันตั้งแต่ ระดับนโยบายลงมาสู่ปฏิบัติ ซึ่งหมายถึง ผู้บริหารสถานศึกษา ครู ผู้ปกครอง ชุมชน สังคม รวมทั้งสื่อสารมวลชนต่างๆ ด้วย

เอกสารอ้างอิง

- กองบริการเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (CITCOMS). (2561, 15 มีนาคม). พระราชบัญญัติว่าด้วยเรื่องการกระทำผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ (ฉบับที่ 2) พ.ศ.2560. citcoms. <https://citcoms.nu.ac.th/computer-2560/>
- กมลพร กัลยาณมิตร. (2561). ทักษะจำเป็นแห่งอนาคตการทำงานยุคหลังโควิด-19. วารสาร มจร พุทธปัญญาปริทรรศน์, 6(3), 169. <https://so03.tci-thaijo.org/index.php/jmbr/article/view/256756>
- ไทยรัฐฉบับพิมพ์. (2564, 24 เมษายน). ไชเบอร์ บุลลี” พุ่งทั่วโลก ความชั่วร้ายในโลกออนไลน์. ไทยรัฐออนไลน์ <http://www.thairath.co.th/lifestyle/woman/health/2075810>
- ไทยรัฐออนไลน์. (2564, 24 กันยายน). จับ 2 แม่ค้าออนไลน์วัยรุ่นหลอกขายมือถือเด็ก 14 ทำเครียดดับสลด. <http://www.thairath.co.th/news/society/2201969>
- ประทีพร ชันทอง และ ธนากร ธนาธารชูโชติ. (2563). รูปแบบการตลาดธุรกิจสินค้าออนไลน์ในประเทศไทย. วารสาร มจร พุทธปัญญาปริทรรศน์, 4(2), 50.
- ปณิดา วรณพิรุณ และ นาโชค วัฒนานัน. (2560). ความฉลาดทางดิจิทัล (DIGITAL INTELLIGENCE). พัฒนาเทคนิคศึกษา. 29(102), 13-15.
- วรพจน์ วงศ์กิจรุ่งเรือง. (2561). คู่มือพลเมืองดิจิทัล. สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม.
- วรลักษณ์ สงวนแก้ว. (ม.ป.ป.). Digital Citizens: พลเมืองดิจิทัล. [https://www.stou.ac.th/study/sumrit/1-59\(500\)/page2-1-59\(500\).html](https://www.stou.ac.th/study/sumrit/1-59(500)/page2-1-59(500).html)
- สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน. (2562, 3 เมษายน). 8 ทักษะจำเป็นเพื่อก้าวสู่ “ความเป็นพลเมืองดิจิทัล (Digital Citizenship) & คนของศตวรรษที่ 21 อย่างภาคภูมิ. <https://www.salika.co/2019/04/03/8-skills-for-digital-citizenship>
- สรานนท์ อินทนนท์. (2561). ความฉลาดทางดิจิทัล (DG Digital Intelligence). ปทุมธานี: นัชชาวัฒน์ จำกัด.
- สำนักบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน). (2562). 9 ข้อควรปฏิบัติของพลเมืองดิจิทัลยุคใหม่. <http://www.okmd.or.th/okmd-opportunity/digital-age/258/>
- Global Digital Citizen Foundation. (2015). Digital citizenship school program <https://globaldigitalcitizen.org/digital-citizenship-school-program>.
- Ribble, M. (2011). Digital Citizenship in schools. International Society for Technology in Education.
- Ribble, M.; & Bailey, G. (2017). Digital Citizenship in schools. <http://www.id.iste.org>.